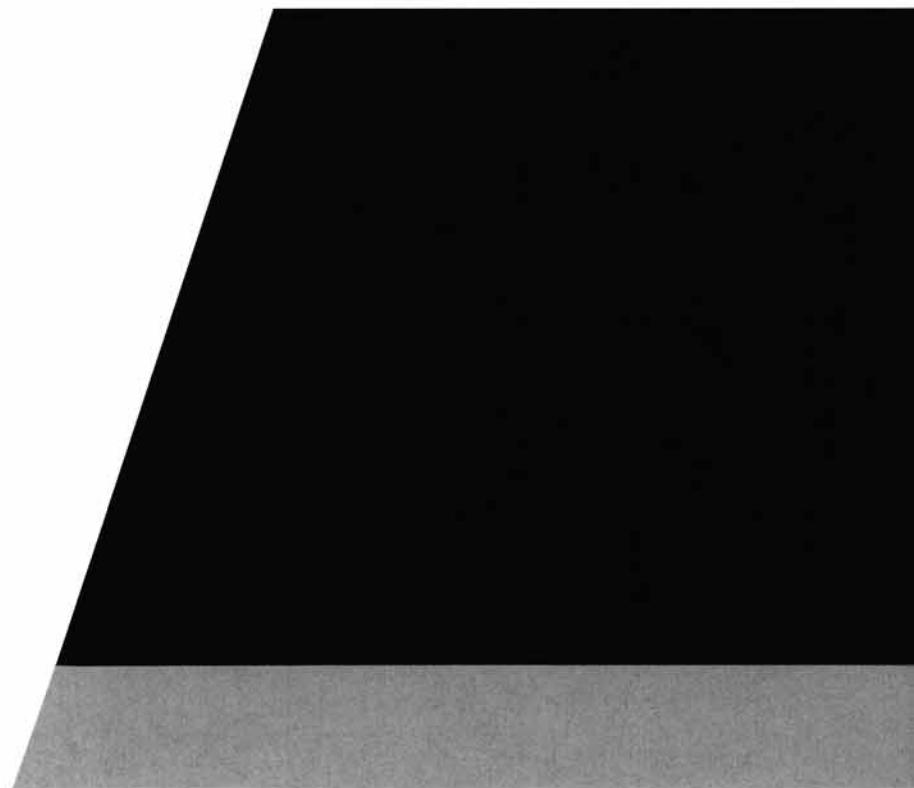
PS3

Guitar Multi Processor

取扱い説明書

ご使用の前に必ずこの説明書をお読み下さい

株式会社　日伸音波製作所

●製品の規格及び価格は改良のため予告なく変更することがあります。
●製品価格には消費税は含まれておりません。

UMN-PS3-0101A NOV. 1993. MAXON Printed in JAPAN

目次

はじめに

このたびはMAXONギター・マルチ・プロセッサーPS 3をお買い上げいただきましてありがとうございます。PS 3の優れた機能を十分に発揮させるとともに、末長くご愛用いただくために、この取扱説明書をよくお読みくださるようお願いします。

1．主な特長

◎9種のエフェクターを搭載

PS 3はコンプレッサー、オーバードライブ／ディストーション、EQ、コーラス／フランジャー／ダブリング、ディレイ／リバーブの合計9種のギター・プレイに最も効果的なエフェクターを搭載しています。（5エフェクト＋ノイズ・リダクションが同時使用可能）

◎強力なアナログ・ディストーション回路

オーバードライブ／ディストーションには新しく開発したアナログ回路により、

オーバードライブ、
クランチ、
ワウ＋ディストーション、
ディストーション、
メタル・スタック、
メタル・クラッシック、

の6タイプのバリエーションがあり、幅の広いサウンド・メイキングができます。

◎高品位で豊富なデジタル・エフェクト

オーバードライブ／ディストーション以外のエフェクトは16ビット・リニア／44.1KHzサンプリングのデジタル・エフェクターです。コーラス／フランジャーにはダブリングを加えて10モード、ディレイ／リバーブは12モードを装備し、高品位で多彩なエフェクトが得られます。

◎ユーザー18のプログラム・メモリー

自分で作ったオリジナル・プログラムを18個までメモリー可能。フット・ペダルで瞬時に呼び出すことができます。またプログラムメモリーをファクトリー・プリセットに戻すこともできます。

◎アナログ感覚のエディット操作

エディット・モードでは各エフェクターごとに使いやすい3つのツマミでパラメーターを変えることができます。

◎ギター・アンプ・シミュレーター内臓

ヘッドホン・ジャックの出力には、ギター・アンプ・シミュレーターを内蔵していますので、リアルなギター・アンプ・サウンドをヘッドホンでモニターしたり、ライン録音などにも利用できます。

2．ご使用上の注意

電源について

- ACアダプターは、必ず付属のものをお使いください。付属のもの以外のものを使用しますと、故障や誤動作するおそれがあります。
- ACアダプターは、必ずAC100Vの電源で使用してください。
- 電源コードの断線やショートのおそれがありますので、電源コードの上に重いものをのせたり、踏んだり、キズをつけたりしないでください。
- コンセントからACアダプターを抜く場合は、必ずACアダプター本体を持ってください。
- 他の雑音を発生する機器や消費電力の大きな機器と同じコンセントを使用すると雑音がでたり音質が悪くなることがありますので、別のコンセントを使用してください。
- 長時間使用しない時は、コンセントからACアダプターを抜いてください。

使用する場所

- 次のような場所でのご使用や保存は、故障や劣化の原因になりますのでご注意ください。
  - ・高温または多湿の場所
  - ・直射日光の当る場所
  - ・ホコリの多い場所
  - ・震動の多い場所
  - ・テレビ、ラジオ、蛍光灯などのすぐ近く

取扱について

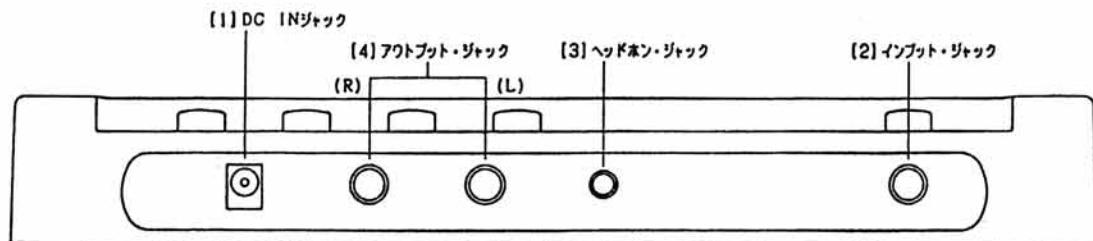
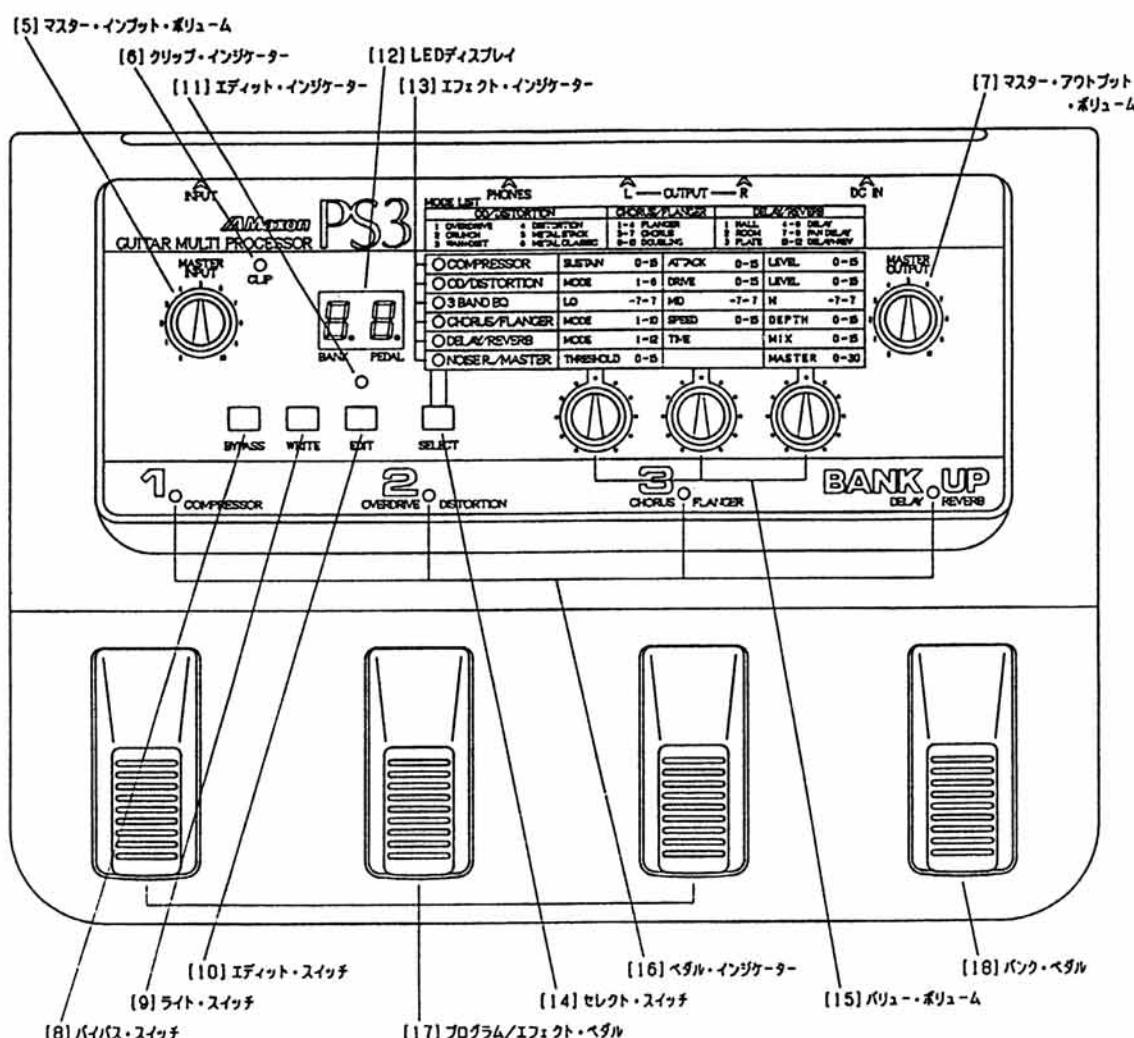
- お手入れは、柔らかい布でかるく拭くか、中性洗剤を堅く絞った布で汚れを拭いたあと、柔らかい布で空拭きしてください。ベンジン、シンナー類は変色や変形の原因になりますので使用しないでください。
- 本機に強い衝撃を加えたり、スイッチやツマミに必要以上の力を加えたりしないでください。
- 感電や故障の原因になりますので、とめネジ類をはずしたり、内部に触れたりしないでください。
- 本機に故障や異常が生じた場合は、ただちに使用を中止し、お買い上げ店またはアフターサービス機関へご相談ください。

保証書、アフターサービスについて

- 製品に添付されている保証書には、お買い上げ店の捺印が必要です。所定事項をご確認の上、大切に保管してください。
- お買い上げ日より1年間は保証期間となり、保証書の記載事項の範囲内で補償修理させていただきます。修理依頼はお買い上げ店または下記サービス機関へご用命ください。改造等が認められた場合は修理時に保証書の適用が受けられなくなります。ご注意ください。

§1　各部の名称と働き

1.各部の名称

[リア・パネル]

[フロント・パネル]

2.リア・パネル

[1] DC　INジャック
付属のACアダプターMaxon　AC619を接続します。

[2] インプット・ジャック
ギターを接続します。

[3] ヘッドホン・ジャック
ヘッドホンを接続します。必ずインピーダンス32Ω以上のステレオ・ヘッドホンをご使用ください。この出力はギター・アンプ・シミュレーターを通って出力されます。

[4] アウトプット・ジャック
ギター・アンプを接続します。モノラルで使用する場合は、Lに接続してください。

3.フロント・パネル

[5] マスター・インプット・ボリューム
ギターから入力される音量を調節します。

[6] クリップ・インジケーター
ギターからの入力レベルが大きい時に点灯します。最も強くギターを弾いた時に瞬時点灯するようにインプット・ボリュームを調整するのが最適な入力レベルです。

[7] マスター・アウトプット・ボリューム
出力する音量を調節します。

[8] バイパス・スイッチ
バイパス・オン／オフを切り換えます。バイパス・オンにするとエフェクトのかかっていない音が出力されます。

[9] ライト・スイッチ
エディットしたプログラムを記憶させたり、プログラムを複写します。

[10] エディット・スイッチ
プレイ・モードとエディット・モードを切り換えます。

[11] エディット・インジケーター
エディット・モード時には点灯または点滅しプレイ・モード時には消灯します。

[12] LEDディスプレイ
プレイ・モードでは、プログラム・ナンバーを表示し、エディット・モードでは、各エフェクトのオン／オフやパラメーターの値を表示します。またバイパス時は、［－－］を表示します。

[13] エフェクト・インジケーター
プレイ・モードでは、オンになっているエフェクトが点灯します。また、エディット・モード時は選択されたエフェクトが点滅します。

[14] セレクト・スイッチ
エディット・モード時に、エフェクトを選択します。

[15] バリュー・ボリューム
エディット・モード時に、各エフェクトのパラメーターの値を設定します。

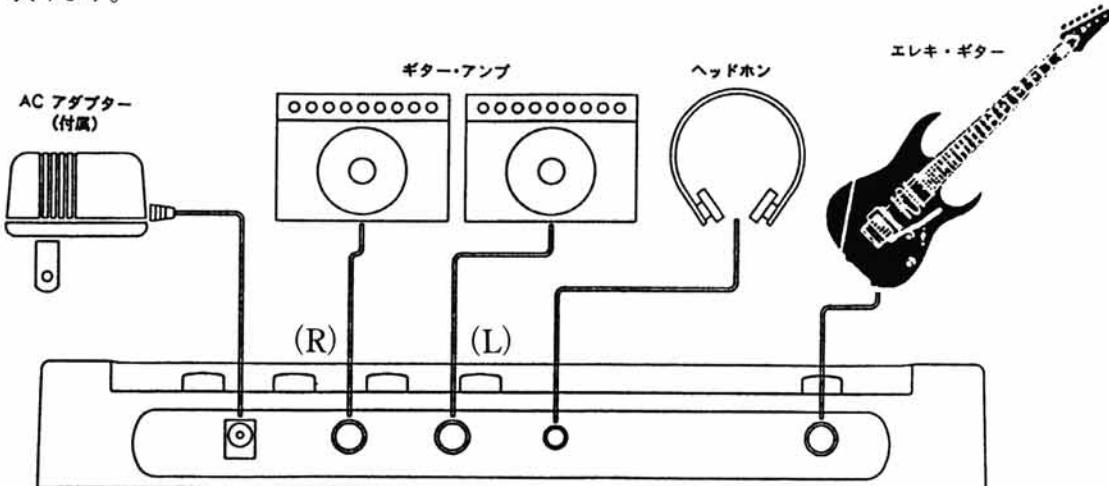
[16] ペダル・インジケーター
プレイ・モードでは選択されたペダルのインジケーターが点灯し、エディット・モードでは対応するエフェクトがオンの時点灯します。

[17] プログラム／エフェクト・ペダル
プレイ・モードではプログラムのペダル・ナンバーを選択します。エディット・モードでは対応するエフェクトをオン／オフします。

[18] バンク・ペダル
プレイ・モードではプログラムのバンク・ナンバーを選択します。エディット・モードではディレイ／リバーブをオン／オフします。

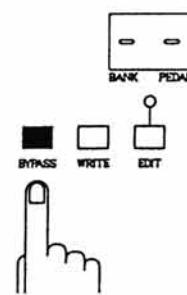
§2 接続してみよう

1.接続のしかた

接続図のように、ギター、ギター・アンプなどを接続した後で、ACアダプターを接続すると、電源が入ります。

＊電源投入時はプレイ・モードになり、前回選んでいたプログラムが呼び出されます。ただし、前回バイパス・オンで電源を切ったときはバイパス・オンになります。
＊接続するときや、電源をオン／オフするときは必ず他の機器のボリュームを絞ってから行ってください。
＊モノラルで使用するときは、OUTPUT　Lに接続してください。
＊ヘッドホンは必ずインピーダンス32Ω以上のステレオ・ヘッドホンをご使用ください。

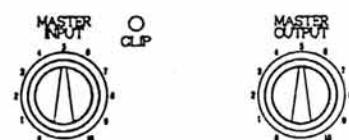
2.バイパス・オン／オフ

ギターの音をエフェクトを通さずに出力したいときは、バイパスをオンにします。フロント・パネル上の［BYPASS］スイッチを押すごとに、バイパス・オン／オフが切り換ります。バイパス・オンにするとLEDディスプレイに［−−］と表示されます。

＊バイパス・オンのときは、［BYPASS］スイッチ以外のスイッチやペダルは動作しません。

3.マスター・インプット／マスター・アウトプット・ボリュームの設定

1.マスター・インプット・ボリュームの設定
ギターからPS3に入力される信号のレベルを適切なレベルに調節します。ギターを最も強く弾いたとき、パネル上のクリップ・インジケーターが瞬時点灯し、通常の弾き方では点灯しないように、マスター・インプット・ボリュームを調節します。

＊マスター・インプット・ボリュームの設定が小さすぎるとノイズが増えたり、大きすぎると入力がクリップして歪みが発生することがあります。

2.マスター・アウトプット・ボリュームの設定
マスター・インプット・ボリュームを設定してから、出力する音量を調節します。

§3 プログラムを演奏してみよう［プレイ・モード］

1.プレイ・モードとは

PS3はエフェクトの組み合わせやパラメーターの設定を18個、プログラムとして記憶しています。
プレイ・モードは、この18個のプログラムの中から一つのプログラムを呼び出して演奏するモードです。各エフェクトのオン／オフはエフェクト・インジケーターの点灯／消灯で表示されます。プレイ・モード時にはエディット・インジケーターは消灯しています。
18個のプログラムは、LEDディスプレイに表示されるバンク・ナンバー1～6と、ペダル・ナンバー1～3の2桁の数字のプログラム・ナンバーで呼び出されます。
また、ペダル・ナンバーは対応するペダル・インジケーターにも表示されます。

2.バンク・ナンバーの選び方

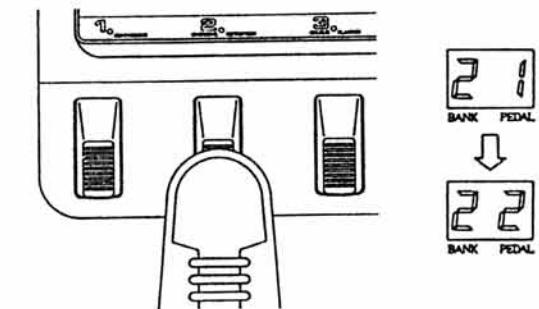
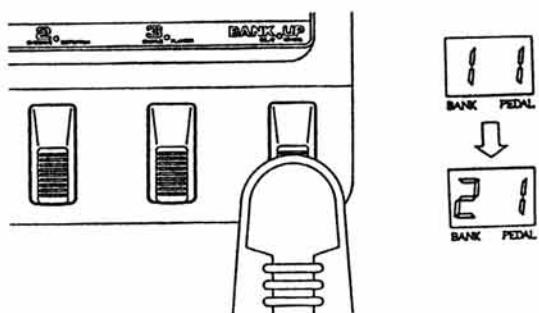
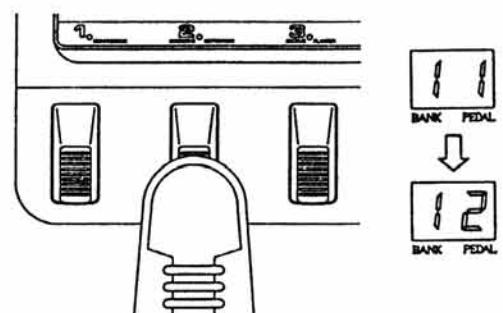
1.バンク・ナンバーは、バンク・ペダルを踏むごとに1つづつ増えて（1→2・・・6→1）いきます。同時にペダル・ナンバーが点滅し、ペダル・ナンバーの入力待ちになります。

2.このときプログラム／エフェクト・ペダル（1～3）を踏むと、ペダル・ナンバーがそのナンバーに換りプログラムを呼び出します。

＊ペダル・ナンバーが点滅しているときは、新しいプログラムはまだ呼び出されていません。プログラム／エフェクト・ペダルを踏み、ペダル・ナンバーの点滅が止まったとき新しいプログラムが呼び出されます。

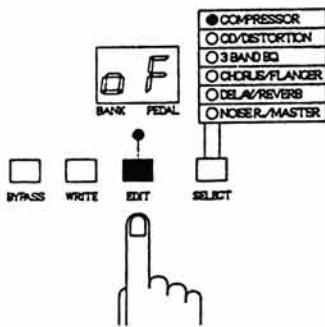
3.ペダル・ナンバーの選び方

バンク・ナンバーが同じでペダル・ナンバーだけが違うプログラムを選ぶときは、プログラム／エフェクト・ペダル（1～3）を踏むと、ペダル・ナンバーがそのナンバーに換りプログラムをワンタッチで呼び出せます。

§4 各エフェクトをオン／オフしてみよう［エディット・モード］

1.エディット・モードとは

エディット・モードでは、各エフェクトのオン／オフを切り換えたり、パラメーターの値を変更したりすることができます。

2.モードの切り換え

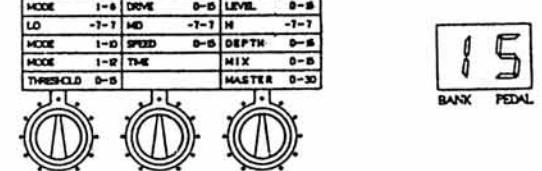
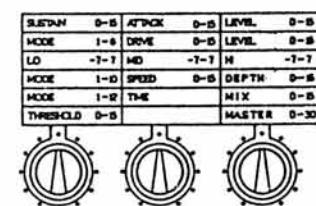
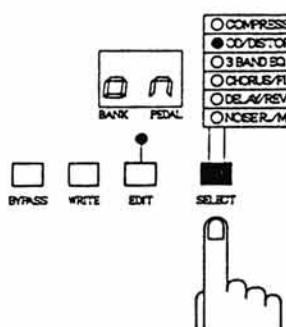
EDITスイッチを押すたびに、プレイ・モードとエディット・モードが切り換ります。
エディット・モードにすると、エディット・インジケーターが点滅します。

3.エフェクト・オン／オフの切り換え

各エフェクトのオン／オフは、オンになっているエフェクトのエフェクト・インジケーターが点灯し表示しています。また、対応するペダル・インジケーターも点灯しています。

1.SELECTスイッチを押し、変更するエフェクトを選択します。選択されたエフェクトのインジケーターが点滅します。SELECTスイッチで選択されたエフェクトのオン／オフは、LEDディスプレイに［on］、［oF］で表示されます。

2.コンプレッサー、オーバードライブ／ディストーション、コーラス／フランジャー、ディレイ／リバーブの各エフェクトのオン／オフは、対応するプログラム／エフェクト・ペダルまたはバンク・ペダルを踏むことで切り換えます。

2. 3 BAND EQ とNOISE R. のオン／オフはパラメーターの変更で行います。
3 BAND EQ はLO,MID,HIの各パラメーターの値を［0］に設定するとオフになり、エフェクト・インジケーターが消灯します。他の設定では、オンになります。
NOISE R. はTHRESHOLDを［0］に設定するとオフになり、エフェクト・インジケーターが消灯します。他の設定では、オンになります。

§5 自分でエフェクトを作ってみよう

1.エディットのしかた

エディットとはエフェクトのオン／オフやパラメーターの内容をユーザーが自由に変更することをいいます。エディットしたセッティングはプログラムに記憶することができます。

＊NOISE R. ／MASTERの値もプログラムごとに設定を記憶できます。

1.エディット・モードにします。エディット・インジケーターが点滅します。

＊プレイ・モードで作ろうとする音色（セッティング）に近いプログラムを選んでからエディットすると簡単にエディットできます。

2.エフェクトのオン／オフを変更したいときは、それぞれのオン／オフを切り換えます。

3.パラメーターの変更を行います。

2.パラメーターの変更

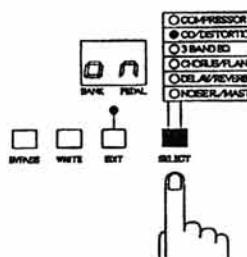
1.SELECTスイッチで変更したいエフェクトを選択します。

2.パネル上のパラメーター・リストを見て、変更するパラメーターのバリュー・ボリュームつまみを回します。そのボリュームに対応した値が、LEDディスプレイに表示されます。ボリュームのつまみを回すとエディット・インジケーターの点滅が止まり、点灯します。

＊変更する前のパラメーターの値と、ボリュームつまみを回して設定した値が同じ場合はエディット・インジケーターが点滅します。

＊パラメーター・リストにないボリュームつまみを回すと、アンダー・バー［＿＿］が表示されます。

3. 1.～2.を繰り返して、希望するセッティングにします。

4. エディット操作をしてもライトする前であれば、セッティングは記憶していません。エディットしたセッティングを記憶しておくにはライト操作をして下さい。

3.セッティングを記憶する

［ライトのしかた］

エディット・モードでエディットしたセッティングをプログラムに記憶しておくには、ライト操作をします。

1.WRITEスイッチを押すとライト・モードになり、LEDディスプレイに書き込み先のプログラム・ナンバーを表示して点滅します。

2. 書き込み先のプログラム・ナンバーを変更したいときは、プレイ・モードと同様にバンク／ペダル・ナンバーを選びます。

3. 希望する書き込み先のプログラム・ナンバーが点滅して表示されているときに、ふたたびWRITEスイッチを押すと、セッティングが記憶されます。

4. 記憶が終了するとプログラム・ナンバーの点滅が止まりプレイ・モードになります。

＊ライト・モードで書き込みせずに中止するときは、EDITスイッチを押します。書き込みを中止してエディット・モードになります。

4.セッティングを複写する

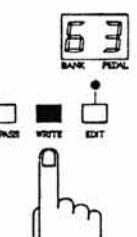
［コピーのしかた］

プレイ・モードでプログラムのセッティングを他のプログラムに複写するには、コピー操作をします。

1. プレイ・モードでコピーしたいプログラムを選択します。

2.WRITEスイッチを押すとコピー・モードになり、LEDディスプレイに書き込み先のプログラム・ナンバーを表示して点滅します。

3. 書き込み先のプログラム・ナンバーの変更や、書き込み操作はライト操作と同じです。

＊コピー・モードで書き込みせずに中止するには、EDITスイッチを押します。書き込みを中止してプレイ・モードになります。

§6　各エフェクターの機能

1.COMPRESSOR（コンプレッサー）

入力信号を圧縮して、音量を一定にします。サスティーン効果（音を延ばす）やリミッター効果（大入力を抑さえる）が得られます。

SUSTAIN　（サスティーン）VALUE（0～15）

出力の音量を一定にする入力レベルを調節します。値を大きくするほどサスティーンが長くなり、小さいときはリミッター効果が得られます。

ATTACK（アタック）VALUE（0～15）

ピッキングしたときのアタックの強さを調節します。値を大きくするほどピッキングが鋭くなります。

LEVEL　（レベル）　VALUE（0～15）

コンプレッサーの出力レベルを調節します。

○COMPRESSOR	SUSTAIN 0－15	ATTACK 0－15	LEVEL 0－15

2.OD／DISTORTION

（オーバードライブ／ディストーション）

音を歪ませます

MODE（モード）VALUE（1～6）

歪みかたの種類を選びます。

1:OVERDRIVE（オーバードライブ）
真空管アンプのようなマイルドな歪みが得られます。

2:CRUNCH（クランチ）
ブルースやコード・カッティングに適した、真空管アンプを軽く歪ませたサウンドが得られます。

3:WAH＋DIST（ワウ＋ディストーション）
ワウ・ペダルにディストーションをかけたサウンドです。

4:DISTORTION（ディストーション）
ハイゲインでハードな歪みが得られます。

5:METAL STACK（メタル スタック）
よりハードでヘビー・メタルに適した大型アンプのサウンドが得られます。

6:METAL CLASSIC（メタル クラッシック）
METAL STACKより小型のアンプで、ヘビー・メタルに適したサウンドが得られます。

DRIVE（ドライブ）VALUE（0～15）

歪みの強さを調節します。値を大きくするほど歪みが強くなります。

LEVEL（レベル）VALUE（0～15）

オーバードライブ／ディストーションの出力レベルを調節します。

OD/DISTORTION	
1 OVERDRIVE	4 DISTORTION
2 CRUNCH	5 METAL STACK
3 WAH+DIST	6 METAL CLASSIC

○OD/DISTORTION	MODE 1－6	DRIVE 0－15	LEVEL 0－15

3. 3 BAND EQ

（3　バンド・イコライザー）

LO（ロー）VALUE（－7～7）

低域のレベルを調節します。［0］より大きくするほど低域を強調し、［0］より小さくするほど低域を抑えます。

MID（ミドル）VALUE（－7～7）

中域のレベルを調節します。［0］より大きくするほど中域を強調し、［0］より小さくするほど中域を抑えます。

HI（ハイ）VALUE（－7～7）

高域のレベルを調節します。［0］より大きくするほど高域を強調し、［0］より小さくするほど高域を抑えます。

＊イコライザーの各設定値を最大近くまで上げると、クリップ・インジケーターが点灯しなくてもクリップ（歪む）することがあります。このようなときは、マスター・インプット・ボリュームを少し下げてお使いください。

○3 BAND EQ	LO -7－7	MID -7－7	HI -7－7

4.CHORUS／FLANGER

（コーラス／フランジャー）

独特なうねりを付加するフランジング効果が得られます。ステレオ出力時はL／Rでエフェクト音が逆相でミックスされますので、ステレオ効果が得られます。また、ダブリングは軽いディレイをミックスして音に厚みをつける効果が得られます。

MODE（モード）VALUE（1～10）

1～4：FLANGER（フランジャー）
ディレイ・タイム、フィードバック、ミックス・レベルの異なる4つのモードがあります。

5～7：CHORUS（コーラス）
ディレイ・タイム、、ミックス・レベルの異なる3つのモードがあります。

8~10：DOUBLING（ダブリング）
ディレイ・タイム、、ミックス・レベルの異なる3つのモードがあります。

SPEED（スピード）VALUE（0～15）

変調（うねり）のスピードを調節します。値を大きくするほど速くなります。

DEPTH（デプス）VALUE（0～15）

変調（うねり）の深さを調節します。値を大きくするほど深くなります。

CHORUS/FLANGER
1~4 FLANGER
5~7 CHORUS
8~10 DOUBLING

○CHORUS/FLANGER	MODE 1－10	SPEED 0－15	DEPTH 0－15

5.DELAY／REVERB

（ディレイ／リバーブ）

MODE（モード）VALUE（1～12）

1：HALL（ホール）
コンサート・ホールをシミュレートしたリバーブです。

2：ROOM（ルーム）
スタジオサイズの部屋をシミュレートしたリバーブです。

3：PLATE（プレート）
プレートリバーブをシミュレートしたリバーブです。

4～6：DELAY（ディレイ）
L／Rでわずかな（10%）ディレイ・タイムの差があるディレイです。リピート回数の異なる3つのモードがあります。

7～9：PAN DELAY（パンディレイ）
L／Rでディレイ音が交互に出力されるディレイです。リピート回数の異なる3つのモードがあります。

10~12：DELAY＋REV（ディレイ＋リバーブ）
ディレイのあとにリバーブをかけた効果が得られます。リバーブ・タイムとリピート回数の異なるセッティングの3つのモードがあります。

TIME（タイム）

モードによって可変範囲が異なります。

・リバーブ・タイム

[MODE1]	（ホール）	VALUE（0.5～3.4）
[MODE2]	（ルーム）	VALUE（0.4～1.8）
[MODE3]	（プレート）	VALUE（0.3～2.0）

残響時間を調節します。大きいほど残響時間が長くなります。リバーブ・タイムはs（秒）で表示され、1s以下が0.1sステップ、それ以上が0.2sステップで可変できます。

・ディレイ・タイム

[MODE4～6]	（ディレイ）	VALUE（5～70.）
[MODE7～9]	（パンディレイ）	VALUE（5～70.）
[MODE10~12]	（ディレイ＋リバーブ）	VALUE（5～50.）

ディレイ・タイムを調節します。ディレイ・タイムは ms（ミリ秒）で表示され、バリューにドット［.］がつくと10ms単位になります。100ms以下が5msステップ、それ以上が20msステップで可変できます。

MIX（ミックスレベル）VALUE（0～15）

エフェクト音のレベルを調節します。大きくするほどエフェクト音が大きくなります。

DELAY/REVERB	
1 HALL	4~6 DELAY
2 ROOM	7~9 PAN DELAY
3 PLATE	10~12 DELAY+REV

○DELAY/REVERB	MODE 1－12	TIME	MIX 0－15

6.NOISE　R.

（ノイズ・リダクション）

ギターで発生したノイズや、ハムを抑さえます。

THRESHOLD（スレッショルド）VALUE（0～15）

ノイズ・リダクションの効きはじめる最小のレベル（スレッショルド）を調節します。ノイズが大きいときには大きな値にし、小さいときには小さい値にします。［0］でノイズ・リダクションがオフになります。

＊スレッショルドを大きな値にしすぎるとギターの減衰が不自然に切れたり、小さな音で弾いたときに音が出なくなることがあります。このようなときは、スレッショルドを少し下げてお使いください。

7.MASTER

（マスター・レベル）

プログラムごとの出力レベルを調節します。

MASTER（マスター・レベル）VALUE（0～30）

値を大きくすると出力レベルが上がります。［22］にすると本機の信号処理系の入出力レベルが1対1になります。

＊マスター・レベルを小さな値にしてコンプレッサー、オーバードライブ／ディストーション、3バンド・イコライザーなどのレベルを上げすぎると、クリップ・インジケーターが点灯しなくてもエフェクト音がクリップすることがあります。このようなときは各エフェクトのレベルを小さくし、マスター・レベルを適度な値に上げてお使いください。

○NOISE R./MASTER	THRESHOLD 0－15		MASTER 0－30

§7　プログラム・データの初期化

1.プログラム・データについて

プログラムのライト操作・コピー操作を行うと、それまでそのプログラム・ナンバーに記憶されていたデータは失われてしまいます。一度失われてしまったデータは、元に戻すことはできません。ライト操作・コピー操作を行うときは、必要なプログラム・データを消してしまわないよう特にご注意ください。プログラム・データは、工場出荷時の設定（初期設定）に戻すことが可能です。この初期設定にすることを初期化といいます。

2.初期化のしかた

BYPASSとSELECTスイッチを同時に押しながら電源を入れると、LEDディスプレイに［FP］を点滅表示します。そのときWRITEスイッチを押すと、［63］～［11］をLEDディスプレイに表示し、プログラム・データを初期化します。プログラム・データは、工場出荷時の設定となります。

［FP］が点滅表示しているとき、WRITEスイッチ以外のスイッチを押すと初期化を中止し、通常に電源を入れたときと同じ状態になります。

＊初期化の操作を行うと、それまで保存してあったデータは全て失われてしまいます。

§8　資　料

1.用語解説

【ア行】

アウトプット　PS3より出力される信号のこと。

アタック　楽器音の立ち上がりを表現する言葉。

イコライザー　周波数をいくつかの帯域に分け、帯域ごとにブースト／カットするもの。PS３では低域（LO）中域（MID）高域（HI）の３バンドをブースト／カットできます。

インジケーター　PS３の動作状態を目で確認するための表示部のこと。

インプット　PS３へ入力される信号のこと。

エディット　音作りのパラメーターやプログラムを編集したり修正を加える作業のこと。

ACアダプター　家庭用電源AC100Vを、PS３用の電源DC９Vに変換する装置。

【カ行】

クリップ　過大な入力信号やゲインをとり過ぎた場合のこと。音声信号は耳ざわりな「歪んだ音」に聞こえることが多い。

コピー　あるプログラムから他のプログラムへデータを複写すること。

【サ行】

サスティーン　音が持続している状態、減衰音が残っていることを指します。

スピード　コーラス／フランジャーのパラメーターの一部で、うねりの早さのこと。

スレッショルドレベル　入力が設定したレベルを越えた状態、またはそれ以下の状態で動作を開始する、そのレベルのこと。

【タ行】

デプス　エフェクト量の深さを指します。

ドライブ　歪みの強さを指す。値を大きくするほど歪みが強くなります。

【ハ行】

ハイ（HI）　高音域のこと。

バイパス　素通りするという意味。ギターの音をエフェクトを通さずに出力したいときバイパスをオンにします。

パラメーター　可変要素のこと。音を作るために回路を動かしてセッティングするすべての操作できる要素を指します。

バリュー　データの値のこと。PS３では音色を設定する場合に、必要なバリューをボリュームにより設定します。

バンク　呼び出し、書き込みをスムーズに行うために、３つのプログラムを１つのバンクとしてまとめたもの。

フィードバック　エフェクトされた音を再び入力すること。

フランジング　ディレイを応用したエフェクター。入力された音を設定した値だけ遅延させてもとの音に加え、独特のうねりを生み出します。

プログラム　音色を設定して記憶された呼び出し可能な音色のこと。

【マ行】

モード　PS３には音作りをするエディットモードと、音を呼び出すプレイモードがあります。

ミドル（MID）　中音域のこと。

【ラ行】

ライト（WRITE）　設定した値をプログラムに書き込む作業のこと。

ロー（LO）　低音域のこと。

レベル　設定する値の段階、基準のこと。例：コントロール・レベル

2.主な仕様

信号処理（OD／DISTORTIONを除く）

	：AD変換・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	１６bitリニア
	：DA変換・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	１６bitリニア
	：サンプリング周波数・・・・・・・・・・・・・・・・	４４.１kHz
プログラム	：18ユーザープログラム	
エフェクト（９種類）	：コンプレッサー、	
	：オーバードライブ／ディストーション、	
	：３バンド　イコライザー、	
	：コーラス／フランジャー、	
	：ディレイ／リバーブ、	
	：ノイズ　リダクション	
INPUT	：入力インピーダンス・・・・・・・・・・・・・・・・	500KΩ
	：規定入力レベル・・・・・・・・・・・・・・・・・・	－26dB～－14dB
OUTPUT L/R	：出力インピーダンス・・・・・・・・・・・・・・・・	１KΩ
	：推奨負荷インピーダンス・・・・・・・・・・・・・・	10kΩ以上
	：規定出力レベル・・・・・・・・・・・・・・・・・・	－20dB
PHONES	：ギター・アンプ・シミュレーター内蔵	
	：推奨負荷インピーダンス・・・・・・・・・・・・・・	32Ω以上
	：最大出力レベル・・・・・・・・・・・・・・・・・・	６dB
接続端子	：インプット・ジャック・・・・・・・・・・・・・・・	標準ジャック
	：アウトプット・ジャック・・・・・・・・・・・・・・	標準ジャック
	：ヘッドホン・ジャック・・・・・・・・・・・・・・・	ステレオ・ミニ・ジャック
	：DC・ジャック・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	DCパワー・ジャック
電源	：DC　９V（付属ACアダプター）	
	：消費電流・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	300mA
外形寸法	：280（幅）×205（奥行き）×41（高さ）mm	
重量	：960g	
付属品	：ACアダプター（AC619）	
	：取扱説明書	
	：保証書／愛用者カード	

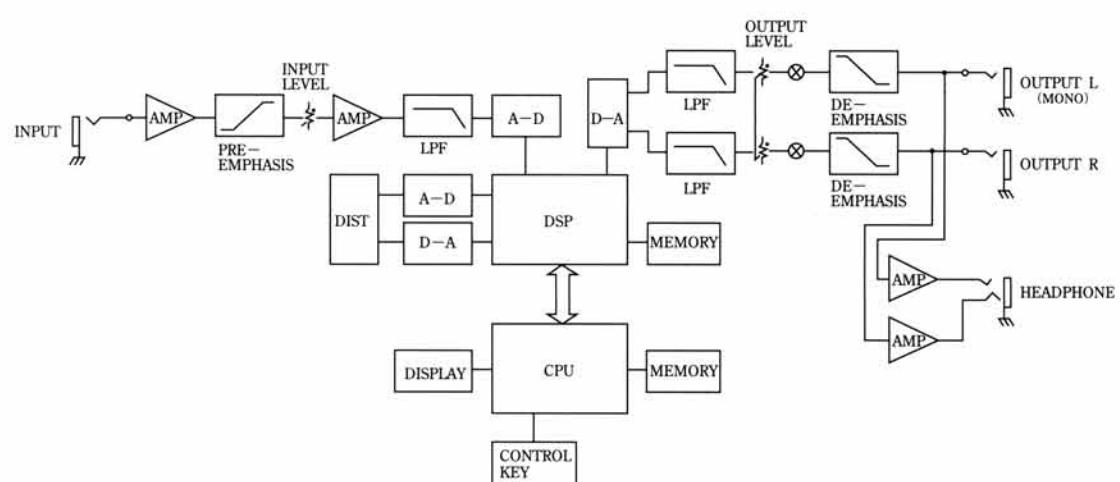
＊0dB＝0.775Vrms

＊製品の外観および仕様は、改良のため予告なく変更することがあります。

3.工場出荷時のプログラム・リスト

バンク No.	ペダルNo. 1	2	3
1	アコースティック・コーラス	メロウ・クランチ	タイト・メタル
2	ブライト・コーラス	チューブ・クランチ	メタル・ハウス
3	D・コンプ	ブルー・ディスト	ワウ・ドライブ
4	カラフル・コンプ	ODサスティナー	メタル・スクリーマー
5	ディープ・フランジ	メタル・フランジ	B. R. ドライブ
6	パン&リピート	ファット・ドライブ	ドライ

※ギター・アンプはクリーンに設定してください。

4.ブロック・ダイアグラム

5.ブランク・プログラム・リスト

EFECTOR PARAM. \ PROG. NO.											
COMPRESSOR	SUSTAIN										
	ATTACK										
	LEVEL										
OD/ DISTORTION	MODE										
	DRIVE										
	LEVEL										
3 BAND EQ	LO										
	MID										
	HI										
CHORUS/ FLANGER	MODE										
	SPEED										
	DEPTH										
DELAY/ REVERB	MODE										
	TIME										
	MIX										
NOISE R.	THRESHOLD										
MASTER	MASTER										